

シャルル・ソレルの『ゲームの館』

百田 みち子^{*1}*La Maison des jeux* de Charles SORELMOMOTA Michiko^{*1}

Keywords: (ludique, jeu, esprit, sociabilité)

1. 緒言

先に、ド・ラ・フォルス嬢の手になるといわれている『才気ゲーム』¹⁾の検討を終えた。次にシャルル・ソレル、Charles Sorel, Sieur de Souvigny (1599-1674) の『ゲームの館』*La Maison des jeux* ²⁾に取り掛かろう。

本研究の大きな目的は、フランス的エスプリの発芽と形成過程を明らかにする事である。フランスの異文化的認識、あるいはフランス文化を外部から定義づけるのに最短距離に思えるこのテーマはフランス人より外国人のほうが好んで研究の対象に選んでいる。また反対に、文学的jeuの発祥地イタリアには自文化の再認識につながるという理由からか、このテーマを取り上げている研究者が少なからずいる。

まず、フランス的エスプリの発芽形成の長く複雑な背景を想定し、具体的にはサロンの活動のなかでその形成が進んでいったらうという仮説を立てる。ついで、その直接的証拠となるようなテキストを探し、吟味する。本稿はその歩みの中間報告である。

シャルル・ソレル、スキュデリー嬢、そしてド・ラ・フォルス嬢の三人の作家がいずれも覚書・メモ・作品の形でエスプリの遊びに関する書をしたためている。刊行されているものもあり、原稿のままのものもある。この三作家はいずれも他に多くの作品を残しており、この種類

のものは創作活動のなかで大きな位置を占める作品ではない。ここで取り上げるシャルル・ソレルはことに広範な主題を扱った歴史家、作家でもある。またこの三人の作家の読者たちにとってもこの種の才気ゲーム集は興味をひく作品ではない。だが、フランス的エスプリの発芽形成研究にとっては、直接にエスプリの訓練を書き残した資料であるため重要な意味をもつ。

2. ゲーム集の収納棚

『ゲームの館』の著者ソレルは碩学の歴史家であり、小説家である。文学史上ではレアリストであり、ビュルレスク文体で名を残している。彼にはギャラントリーの殿堂たる社交界についての作品も少なからずあるが、それらの多くのなかで、ソレルは洗練や優雅を称えず、揶揄している。また、ソレルは『フランス書誌』(1664)も執筆している。これは、オネットオムの教養総覧として完成され、この作品に彼の歴史家としての資質、すなわち、収集、分類、一覧の才が窺える。だが、彼が最も本領を発揮したのは、小説の分野である。『フランシオン滑稽物語』(1623)のレアリスムとビュルレスクな文体は彼の名を不滅なものにしている。ここには、およそ貴婦人達の洗練された高雅な趣味とは正反対の世界が描かれている。

^{*1} 工学部 共通教育センター 准教授
2011年4月8日受付

ソレルは社交界についての主題に関する『ギャラントリの掟』(1644)という著作を残している。ここで取り上げる『ゲームの館』*La Maison des jeux* をこれから切り離して論じることはあまり意味をなさない。『ゲームの館』には、社交界のありとあらゆる気晴らし、遊び、ゲームが集められ整理され収納棚に並べられている。これは当然、彼の一連の社交界テーマ作品群に分類できる。『ゲームの館』には貴族の婦人たちが如何に礼儀正しく、気持ちよく楽しむかが書かれており、いわばそれ自体が一覧表といえる作品のインデックスを一瞥するだけでこの内容が判然とする。第一部は1642年および1657年出版で『ゲームの館。気持ちのよい語りや才気遊びやオネットな会話にみちた対談による社交仲間たちの気晴らしはどこにあるか』、第二部は、1671年出版で、『ギャランなレクリエーション。楽しい問答集を含む、いくつかの小さなゲームでの暇つぶし、散文謎歌、寵愛リボンの色に関するブラゾン(平韻定型詩)、夢の説明、および、人相について、‘ゲームの館’の続き、第二部』となっている。ここで、ひとまず、『ゲームの館』は社交界の気晴らしを観察収集した記述だと判断できる。

大半は、オネットジャンが社交界ですぐに必要な恋愛問答と文法練習を軸にした会話術であり、賛美ゲーム、ことわざゲーム、恋愛ゲーム、質問ゲーム、才気ゲーム、驚嘆ゲーム、謎歌ゲーム、語末が-ontで終わる語を探すゲーム、休息ゲーム、脚韻ゲーム、独居ゲーム、美德と悪徳ゲーム、やきもちゲーム、愛人に如何に情熱的に話しかけるかのゲーム、傲慢ゲーム、手相見ゲーム、ヴィーナスとキューピッドの儀式ゲーム、愛人ゲーム、宝石ゲーム、幽霊ゲーム、花車ゲーム、美貌ゲーム、貞節ゲーム、カードの王ゲーム、恋愛のしきたりゲーム、エジプトのヒエログリフと判じ物の違い、判じ物の収納庫、など、先に論じたド・ラ・フォルス嬢の手になるといわれている『才気ゲーム』と同様にゲームのコレクションに過ぎないが、歴史家ソレルのこのゲーム集はゲームの種類がはるかに多く、社交気晴らしの慣習の典拠ともなっている。

そこで、これらのゲームの名称を研究し、社会言語学的意義を求めることも可能であろうし、社交界のコードがリアルに深層部まで見えてくるだろう。だが、冒頭で述べたように、本稿の目的はゲーム集の社会言語学的研

究とは別のところにある。それは、フランス的エスプリの発芽と形成過程を調べることであり、エスプリの形成過程に貢献したと考えられるゲームの ludique な実践の本質を明らかにすることである。ソレルがなぜゲームを重要視したのか、しかも彼は“Penser par des esprits des jeux”(「ゲームのエスプリでもって考える」)とまで言っている。この「ゲームのエスプリで思考する」とはいかなることなのか。かれは、『思考の歴史、ゲーム集付、ギャランな短編』*Histoire des pensées, meslée de petits jeux, nouvelle galante*(1671)という作品も執筆している。当時は社交界の会話術や恋愛問答の論理の手引きのようなものを準備する必要があるほどマナーや慣習は固く守られ実践されたのである。フランス的エスプリの習得とは、あらゆるゲームが持っている規則、jeux の規則を知り、学び、守ることから始まるようである。

ゲームのエスプリで思考することは社交の場でのみの実践に過ぎなかったのであろうか? こういうゲーム学習は、学校教育での本来の学習とどうちがうのだろうか? この違いをソレルが意識していたのかどうかを今回の主題の第一の課題として推し進める。そのために彼の考えを知ることの出来る彼のもっとも有名な小説を読んでみよう。

3. 『フランシオン滑稽物語』の第4部からの引用

原文テキスト³⁾は、*Romanciers du XVII^e Siècle*, Charles SOREL, *Histoire comique de Francion*, Pleiade 1958, Gallimard, 邦訳⁴⁾は 渡辺明正訳『フランシオン滑稽物語』、2002、国書刊行会を使用させていただく。

「(・・・)私の教師の話をきくよりも本を読むほうが私が好んだとしても、驚かないでください。なぜなら私たちの教師はかつて教壇に登った、もっとも大馬鹿者だったからです。彼は私たちに下らない話しかせず、世の中でもっとも学術的な、下級生向きの無数の戯言を覚えるように私たちに命じて、私たちの時間を多くの無益なことにつかわせました。私たちは席次を争って激論し、互いに質問しあいました。だがどんな問題だったとお考えになりますか。「^{ルナ}月の語源は如何」と聞かれると、^{シュール}肌^{ミーズ}の^{シュミーズ}上^{ミーズ}に着るから、フランス語ではジャツといわれ

るように、Quasi luce lucens aliena だから、luna といわれるとこたえねばなりません。これは若い魂を培うにはとんでもない教理ではないでしょうか。しかしながら私たちはこんなばかげた児戯に何日も過ごし、それにもっとも巧く答えたものが皇帝の称号をもらいました。時折、この馬鹿な教師は私たちに詩を作らせ、できるだけ巧く模倣するように私たちがウェルギリウスの全作品中から詩句を引用することや、他の詩句を仕上げるためにさらに『パルナソス』やテクストールのような、何冊かの書物を用いることを大目にみてくれました。彼が散文の作文を作らせると、私たちはまったく同じように同じ性質の数冊の本の助けをかりて、それらの本からあらゆる種類の作品を引用して、銜学者風のごった煮をでっちあげました。こうしたやり方は私たちの精神を形成し、私たちの判断力を啓発するのに大して適していなかったのではないのでしょうか。若者たちを教育するために大学はもう教養のない輩しかいないのを見るのは何という屈辱でしょうか。子供たちが当てにしている、その間で彼らの感覚が鈍くなってしまふ詩文集に子供たちをおいやらないで、早くから自分たち自身でなにかを考え出すことを子供たちに教えなければならないのを彼らは考慮すべきではないのでしょうか。大学の人たちは言葉の純粋性や、美しい措辞や、折りよく引用された格言や歴史や、うまく述べられた譬えの何たるかを知りません。ああ、彼らの息子たちをすぐれた有益な知識で満たしてくれる人に託したと考えている父親たちは何と欺かれていることか！教師たちは畑仕事から教壇に上ったばかりの人たちで、しばらく学寮の召使をしていて、その間に彼らの主人たちに仕えねばならない時間から数時間を盗んで勉強するのです。主人たちの鱗を火にかけている間に、彼らはちょっと彼らの本を調べて、ついには文学士に合格するのです。彼らの弟子たちに作家たちを説明し、その作家たちについて註釈を施すために、彼らはその作家たちについての註釈と古典註釈家たちの説明だけを読みます。その上、彼らは礼儀の何たるかをしりません。彼らに託され、墮落させられないためには、きわめて善良で、高貴な魂を持っていなければなりません。なぜならば彼らはあなた方の悪習を咎めないで、あなた方をあらゆる種類の悪習になじませておくからです。」（渡辺明正訳、pp. 169-171）

主人公フランシオンが学生時代の教育の無益・無意味を訴える語りには、プレシューズの言葉遊びの風刺、銜学者への批判が透かし彫りにされている。だが決して ludique 性そのものについての是非は論じていない。『ゲームの館』の jeu の ludique な機能やそれがもたらす学習の意義をみるために、小説『フランシオン滑稽物語』から入るのには意味がある。彼は「寓話や小説の起こりは jeux(ゲーム)である」と『ゲームの館』のなかの登場人物に語らせている⁵⁾。ド・ラ・フォルス嬢の手になるといわれている『才気ゲーム』のなかの jeu du roman 「小説づくりゲーム」の説明を思い出そう。ソレルのそれも同じである。彼の小説もゲームである。社交の会話もゲームである。社交界を主題としたギャランな短編では “Penser par des esprits des jeux”（「ゲームのエスプリでもって思考する」）と会話は矛盾したものでなく、時に同一のものとなる。ところで、『フランシオン滑稽物語』は広範なフランス各層が対象で、洗練された階級のみをえがいているのではない。したがって、題材と jeu du roman という方法との関連性は無いと判断するほうが適切である。素材は各階層から、小説の方法は社交遊びから、である。ソレルが活動範囲を社交界にまで広げたのは、1620 年から 1630 年の間であり、1623 年『フランシオン滑稽物語』の第 5 部の主人公は社交界にも出入りする。むしろ、社交界を描くというより、各階層の社交性を描写し、その猿真似を皮肉っているようである。

4. ソレルの読者たち

『才気ゲーム』や『ゲームの館』のように直接に読者達に galanterie を学ばせる作品が存在するという事実は、フランスのエスプリが重要視されたということを裏付ける。こういう記述や作品が、才気教育のための手引書、教科書、そして教育批判となっていたかどうかを確認するために、その読者層がどの階級なのか、その作品はどれだけ流布したのかを知りうる限り明確にしておかねばならない。このためにはアラン・ヴィアラの社会学的研究『作家の誕生』⁶⁾に頼るのがよさそうである。

『ゲームの館』は、第一部の初版とその増補版の時期(1644)には期待していたような成功をおさめなかったが、10年後に注目をあび、読者を獲得し、再版(1657)を出し

た。その後も社交界の流行や慣習の変化を見過さず、第二部を1671年に出版する。この間のソレルの作家としての動きからだけで、この種の作品の受け入れが貴族的かブルジョワ的か大衆的かを特定することが充分にできるとはいえない。社交界に関する素材ではあるから貴族かブルジョワが主たる読者層だとまず考えられよう。また、多くの読者を得たソレルの『フランシオン滑稽物語』の読者層を、この小説の卑猥さや純朴さでもって大衆的だと判断したくなるが、これは必ずしも正しいとはいえない。いずれにせよ、この時代の読者層をもっと明確に掴む努力が必要になるが、ヴィアラ氏が提供している統計的資料しかみあたらないのが現状である。

ソレルはこの時代の読者層をじっくりみながら作家活動を行っていった。リアリストであるこの作家の視線がとらえた社会は広範なフランスの17世紀である。にもかかわらず彼は戦略性の弱い作家であり、作品はあまり売れず、出版社も彼の原稿を受け取りたがらなかった。1635年から1663年まで国王の修史官であったため、年金収入もあり、ペンで糊口を凌ぐ必要もなかった。また、卑猥で自由な表現は、その時代を牛耳っていた小説『アストレ』のような趣味を求める読者達から響きを買ひ、結果的には、文学史上に名を残している17世紀作家たちのなかで比較してみるとソレルは当時でもっともマージナルな作家であった、という分析結果がでている。

だが、彼は碩学であり、『フランス書誌』（1664）、『良書に関する知識について』（1671）を公刊している。対象となる public は一般大衆ならず、アカデミーである。データ作成のための初歩的で機械的な仕分けをすれば、当然、『フランシオン滑稽物語』の public は一般大衆、『ギャラントリーの掟』のそれはサロン人となる。

さて『ゲームの館』の売れ行きについても読者層についても現在では以上のような調査報告で満足するしかないが、少なくともソレルは一般大衆、社交界、アカデミーの世界を歩いていたのである。

5. ソレルの小説理論

『フランシオン滑稽物語』に次ぐ短編小説『途方もない羊飼ひ』は anti-roman という文学理論を提案している。今日われわれのいう anti-roman とは、主題が確定し、登場人物が設定され完結を志向する近代小説以降、現代

作家達はその形式を壊す創作に挑戦し、新たな試みで実践した小説である。17世紀にすでにソレルが anti-roman という概念を持っていたとしても、もともとソレルの小説は ludique 性を有しているので、なんの不思議もない。『ゲームの館』で、ソレルは「寓話や小説の起こりは jeux (ゲーム) である」と雑談中の一人の人物にいわせている（『ゲームの館』1658/1677. p. 386）。この言葉に多くの文学研究者たちが着目するであろう。パトリック・ダンドゥレは『シャルル・ソレルの初稿フランシオン、あるいは小説づくりゲーム』⁷⁾ (Patrick Dandrey, *Le premier Francion de Charles Sorel ou le << jeu du roman >>*, Klincksieck, 2001) のなかで、『フランシオン滑稽物語』は ludique な次元で繰り広げられ、《 jeux の豊かさ》に満ちており、『ゲームの館』の著者が小説づくりゲームの規則を定義し、具体的にそれを発動させてつくった作品だと結論づけている。この説に大きな説得力を与えているのは、この小説が発生論的にみて、パリンプセスト、すなわち、初稿に大幅な訂正、削除、加筆を加えられた二重写本であるという事実である。ludique なアクティビティーがもたらす創作は、たやすく語り直されながらダイナミックに新しい創作を生み出していく。作品はどの箇所もいつも開かれている。

ソレルが『ゲームの館』で書いた小説づくりゲームの規則は、たとえば、「小説は人間のイメージである」などというように漠然としたものである。従って、ダンドゥレのように『フランシオン滑稽物語』から、ソレルの小説づくりゲームの規則を演繹し、21世紀の分析方法を用いて説明することも一つの時代の批評であろう。その導きだされた規則は、次のようなものである。小説構成の規則として、夢とポルトレ、統一とちぐはぐ、リズムと韻律分析、語りの行程の制御、回帰構造、狡猾・カーニヴァル・馬鹿騒ぎの絶えざる繰り返し。人間のイメージを小説化する規則として、職業と階層については、網羅的目録、社会地理という目録の規則、社会調査の限界、および、登場人物と彼らの言語については喜劇の俳優と比喩に富む言葉。

そして、ダンドゥレはこういう規則で実践されたゲームに内在する ludique な形式の繁殖力豊かなずれ、《 jeux の豊かさ》が意味作用を作り出しているとする。これは、Forme-sens を求める研究として興味深い。伝

ゲームで思考するとはいかなることなのか。

2010年6月パリ、新ソルボヌ 第3大学に於ける
国際学会はゲームのような遊戯による知識 Savoir
Judique をテーマに、以下のような問いかけをおこなっ
ている。

1. 文学的コミュニケーションの制度化の過程における
Judique な社交性の役割はなにか
2. Judique な実践と discours (推論的) な実践との間
にいかなる関係が立てられるか
3. 言語学的規範のコード化、文学趣味の形成、あら
たな規範とジャネルの湧出を狙った規範的な言説
の形成において jeu はどんな機能を果たすか
4. homo studiosus (学ぶ人) と homo ludens (遊
ぶ人) との対立を揺さぶることができるか
5. フカデミツクなジャネルに固定された推論的な知
識に比べて、集合的で対話的で不安定で価値をく
つがえし補足性を持つ気晴らしの中に現れ根を下
ろすような Judique な知識になるべき知識の特殊
な一形態を考えることができるか
6. そしてそういう知識はどんな認識論的価値を秘め
ているのだろうか

以上のような Judique な知識の本質を論じるとなれ
ば、ソレルが17世紀の他の劇作家、詩人、小説家とくら
べて戦略性に弱いアーヴィナルな作家であり、『ゲーム
の館』などはマインナーな作品であった、ということは問題
ではなくなる。思考の一形態としての jeu はどのような
認識能力を獲得させるのか、が重要な問題になる。

7. 謝辞

今回は『フラシヨ滑稽物語』第4部をおして、彼
の教育についての考えを垣間見るにすぎなかった。
ソレルの『ゲームの館』は、社交界での会話術は解答の

統的で平板な批評はすでに十分にテーマを説明しきって
いるかのようであったが、この視点が欠如していた。回
帰する単猥々しい世界は jeu と親和性が高い。同じ
ゲームの繰り返しと照応する。しかし、この絶えず開か
れた作品のテクニクス分析をこのような閉じた批評方法に
ゆだねることに満足できるだろうか？

さて、ここにいられておられる方は、サレル夫人のサロ
ンでのマクシム作りがラ・ロッシュフーコーに『箴言
集』を残させたのと同様、あちこちの社交界で学んだ小
説づくりゲームを実践することによって『フラシヨ滑
稽物語』を生み出した小説家ソレルに出会うのである。
両作品がジャネルの違いこそあれともにサロンという
jeux のエスプリの訓練場から発生したという仮説を証明
しきったように思えるだろう。それは十分な証明なので
あろうか？ また、証明し終えたとしてそれにとどまって
おいてよいのだろうか？ ここにはまだ以下の二つの資
料的課題が残っていることを記しておく。

1) 社交界での小説づくりゲームがソレルに『フラシ
ヨ滑稽物語』を生み出させたという実証的、
伝記的研究はまだ不十分である。

2) ゲームという Judique な実践によるエスプリ

の訓練のルーツはイタリヤ、スペインの文学

作品がもたらしたものが、フランスのみ

発展したという確証はあるのだろうか。

ダントウは『シヤルル・ソレルの初稿フラシヨ滑
稽物語』の中で、ソレルが『フ
ラシヨ滑稽物語』だといっている。これは単にわれわ
れに社交界の jeu の文学的貢献を説明しているに過ぎな
いのだろうか。このなかで、フランスのエスプリはど
う育まれているのだろうか？ このゲームのエスプリが補
える人間の認識能力はそれ以外の能力とどう違うのだ
ろうか？

6. ソレルの「ゲームのエスプリで思考する」について

ソレルがなぜゲームを重要視したのか、しかも彼は
“Penser par des esprits des jeux” (「ゲーム
のエスプリでもって思考する」)とまでいっている。この

書かれた手引きを日ごろの読書で蓄積することに始まる、
 といっているかのようだ。そしてそれを記憶の引き出し
 に収め、会話の場で適切に出すことがオネットオムの才
 気であると。ludique は古典の教養から離れたところ
 にはないと。暗記力や記憶力から離れたところにも、選別
 力からはなれたところにも、応用力から離れたところ
 にも、ないと。

より突っ込んだ ludique の本質に関わる個別的な事項、
 たとえば、直接的な口頭質問にたいする即答が要求され
 る jeu でのエスプリの訓練の構造については次回触れたい。

『ゲームの館』を中心に、他の文献資料を駆使して、ソ
 レルにとっての jeu の意味、機能、本質を探っていくこ
 とに、かつ、国家の制度との関係を念頭においたうえで、
 どれだけの大衆が参会客として読者としてこれに関わっ
 たのか、をより明確にすることに、フランス的エスプリ
 の形成と発達の一例をみることができると期待は裏
 切られないであろうと確信する。

参考文献

- 1) 百田みち子「ドゥ・ラ・フォルス嬢の『才気ゲーム』
 について」、in: 長崎科学総合大学紀要 第48巻第2号、
 183~188頁、2008年8月。
- 2) Charles Sorel, *La Maison des jeux*, Paris, 1657.
 Genève, Slatkine Reprints, 1977.
- 3) *Romanciers du XVII^e Siècle*, Charles SOREL,
Histoire comique de Francion, Pleiade 1958, Gallimard
- 4) シャルル・ソレル作、渡辺明正訳『フランシオン滑稽
 物語』、2002、国書刊行会。
- 5) Françoise Lavocat, < Jeu d'adresse et de hasard
 dans quelques univers fictionnels au tournant des XVI^e
 et XVII^e siècles >, p.1, 2007, Colloque international :
 Hasard et Providence XIV^e-XVII^e siècles, 2006.
- 6) Alain Viala, *Naissance de l'écrivain*, p.216, Paris,
 Édition de Minuit, 1985.
- 7) Patrick Dandrey, *Le premier Francion de Charles
 Sorel ou le << jeu du roman >>*, Klincksieck, 2001.